NES-2A-NOE

Die Abenteuer von

RAD GRAVITY

Spielanleitung

ACTIVISION®

™

The Adventures of Rad Gravity™

Developed by Interplay Productions.
Design & Programming by Michael Quarles, Wesley Yanagi, Mathew Findley, Thomas R. Decker and Brian Fargo.
Graphics by Scott Bieser, Todd J Carmasta, and Bruce Schlickbernd.
Music & Sound by Dave Worhal.
Produced by Joe Ybarra, Matt Householder, Scott Berfield, and Tom Sloper.
Product Management by John Crompton.
Lead Tester: Gary Barth.
Assistant Testers: Stew Perkins, Jon Van, David Winstead, Christian Hunt, Jon Green, and Frank & Ed Higgins.
Player's Guide by Steve Englehart.
Art by Frank Giroco.

For information about our products, write to:

CUSTOMER ENQUIRIES/TECHNICAL SUPPORT
Activision
BP 40, 92101
Boulogne-Billancourt
France

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

Licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®

The Adventures of Rad Gravity™ 1990 Activision © 1990 Interplay Production. Player's Guide © 1990 Activision.
Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

⚠ WARNUNG ⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System® (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

HÖR MIR ZU. RAD GRAVITY! HÖR AUF KAKOS. DEN LETZTEN DER COMPUMINDS!

HÖR ZU, BEVOR ALLES VERLOREN IST!

VOR LANGER ZEIT ENTWICKELTEN DEINE AHNEN AUF DER WELT VON QUARK DAS GALAKTISCHE REISEN ZU EINER KUNST.

SIE STIESSEN AUF VIELE WUNDERSAME WELTEN UND BESIDELTEN ÜBER DIE JAHRHUNDERTE 9 WELTEN IN 3 STERNSYSTEMEN.

SIE GRÜNDETEN DIE VEREINIGTEN PLANETEN.

DIE VEREINIGTEN PLANETEN WURDEN **ÜBER DIE LICHTJAHRE DURCH EIN NETZ VON DREI UNIONS-COMPUMINDS** ZUSAMMENGEHALTEN, DIE **SPONTAN** ÜBER STAR-WARP DATALINK MITEINANDER KOMMUNIZIERTEN.

ICH, KAKOS, WAR DER COMPUMIND HIER AUF **QUARK**.

ABER DIE VEREINIGTEN PLANETEN SCHÜTZTEN SICH NUR GEGEN MÖGLICHE BEDROHUNGEN VON **AUSSERHALB** DER UNION. ALLMÄHLICH VERGASSEN WIR, DASS DAS **BÖSE ÜBERALL IST.**

SELBST IM EIGNEN **HINTERHOF.**

UNTER DEN QUARKIANERN ERHOB SICH EIN **ZAUBERER. AGATHOS KAM ALS MENSCH ZUR WELT.** ÖFFNETE SICH JEDOCH DER **INTERSTELLAREN MAGIE** UND **MUTIERTE.**

ZORCH!

MUTIERTE UND WURDE ZU EINEM **LEBENDIGEN GEHIRN.**

UND IN SEINEM KOSMISCHEN **WAHNSINN** HIELT ER SICH FÜR **BESSER ALS NORMALE MENSCHEN...** BESSER ALS NORMALE **AUSSERIRDISCHE LEBENSFORMEN...**

BESSER ALS SELBST DIE **COMPUMINDS!**

UND SO **ZERSTÖRTE** ER DIE UNION.

ER LEGTE DAS **COMPUMIND-NETZ** STILL UND ZERSTÖRTE DIE SPONTANE VERBINDUNG ZWISCHEN DEN WELTEN.

ER STELLTE EINE WACHE VOR JEDEN DER **FERNEN** COMPUMINDS. UND BEGRUB MICH **FÜR IMMER** - SO MEINTE ER - IN EINER **HÖHLE**.

BUHAHAHA

ER **LACHTE**. ALS DIE PLANETEN DER ISOLATION UND DEM NIEDERGANG ANHEIMFIELEN.

HALLO?

IST DA JEMAND?

KÜRZLICH WURDE ICH **ENTDECKT** UND **REAKTIVIERT**! UND JETZT HABE ICH EIN MITTEL GEFUNDEN. MEINE COMPUMIND-KOLLEGEN AUFZUWECKEN UND DIE **UNION** NEU ZU BELEBEN.

DAS MITTEL BIST **DU**.

DU BIST DER **HOFFNUNGSVOLLSTE** UNSERER RAUMKADETTEN, RAD! WIR BRAUCHEN DICH ALS PILOTEN FÜR UNSER **LETZTES NOCH VERBLEIBENDES SCHIFF.** UM DIE **9 PLANETEN** UND DIE DREI **UNIONS-COMPUMINDS** ZU FINDEN.

FINDEN?

DIE SIND SEIT GENERATIONEN VERSCHWUNDEN, RAD. ALS DAS NETZWERK AUSSER BETRIEB GESETZT WURDE, VERLOR KAKOS **ALLE DATEN** ÜBER SIE.

DURCH **HEROISCHE** ANSTRENGUNGEN WURDEN DIE KOORDINATEN **EINER EINZIGEN** WELT IM **NÄCHSTEN** AUSSERIRDISCHEN SONNENSYSTEM WIEDERGEFUNDEN. DA WIRST DU **ANFANGEN!**

ICH WERDE **AN BORD** DEINES SCHIFFS INSTALLIERT. WENN DU UND ICH DIE **ERSTE** WELT ERREICHEN, MUSST DU DIE WELT NACH EINEM **COMPUMIND** ABSUCHEN. DA ICH NICHT WEISS, WELCHE WELTEN SICH EINES SOLCHEN RÜHMEN KONNTEN.

UND DU MUSST NACH HINWEISEN SUCHEN, DAMIT WIR DIE **ACHT ANDERN** WELTEN FINDEN.

ICH WERDE DEINE DATEN SO GUT ICH KANN VERARBEITEN, ABER **DU** MUSST DIE WELTEN UNTER DEINE HERRSCHAFT BRINGEN. WENN WIR DAS NETZWERK WIEDER IN GANG SETZEN UND DIE VEREINIGTEN PLANETEN ZU NEUER BLÜTE BRINGEN WOLLEN.

WIRST DU DAS TUN, RAD? DIE **GRÖSSE DER AUFGABE** IST FAST **UNERMESSLICH.** ABER DAS GLEICHE GILT AUCH FÜR DIE BELOHNUNG.

WIRST DU ES TUN?

NA KLAR!

UND SO BEGINNT RAD GRAVITY DAS ABENTEUER, DAS IHN **WEIT** ÜBER DAS HINAUS **FÜHRT**, WAS ER BIS JETZT KENNT - IN DIE KURIOSE, VERDREHTE WELT VON **CYBERIA**, WO KILLER-ROBOTER INFORMATIONEN BEWACHEN, DIE FÜR SEINE MISSION AUSSCHLAGGEBEND SIND.

ABER CYBERIA IST EIN HOFFNUNGSSTRAHL IM VERGLEICH ZUM VERDORRTEN KADAVER VON EFFLUVIA, WO NICHT MAL DER MÜLL DES UNIVERSUMS ZUM VERSCHROTTEN HINGEHT.

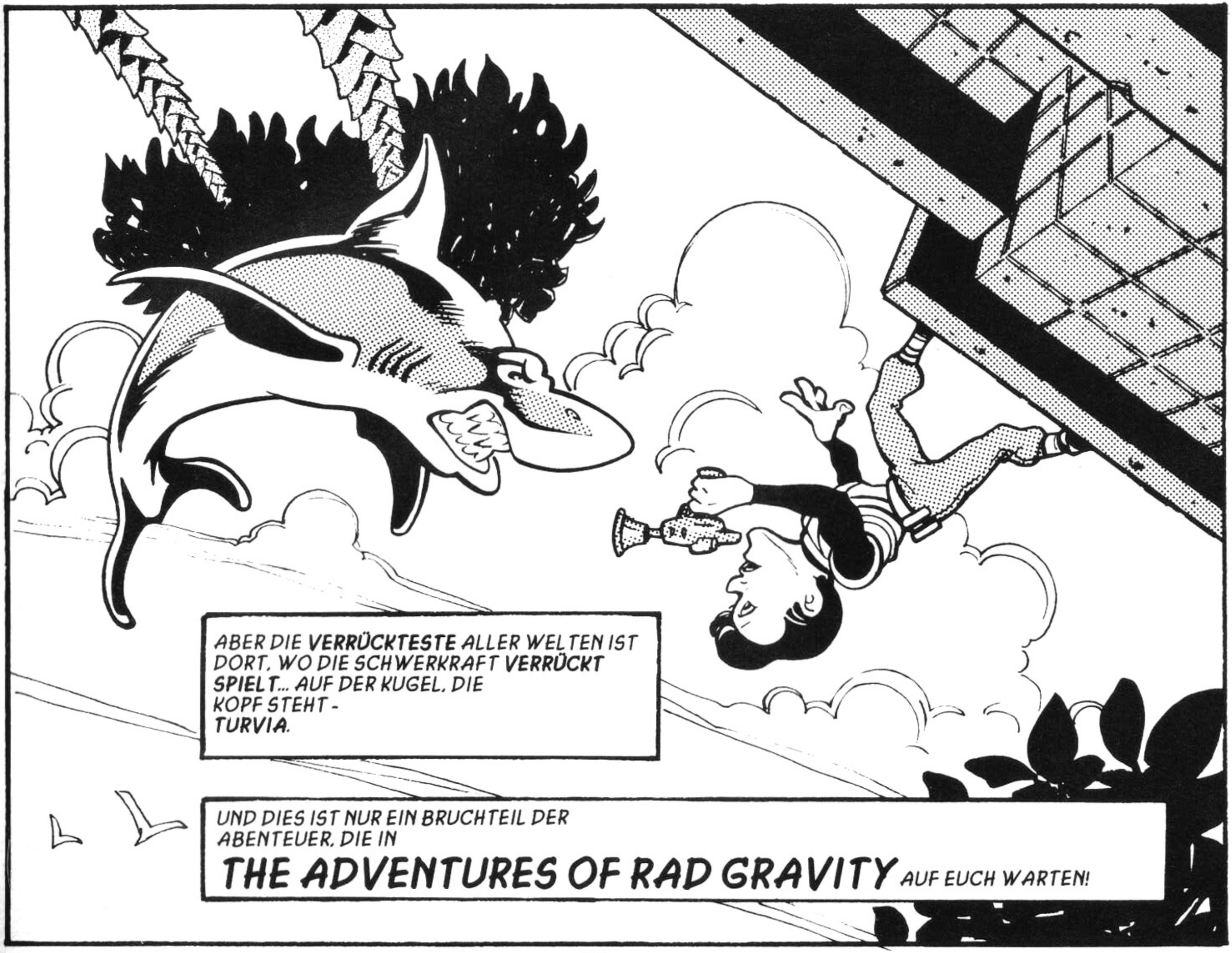
AUS DEM LAND DER DEKADENTEN ZUKUNFT IST ES NUR **EIN KATZENSPRUNG** IN EIN ANDERES, AUF DEM SICH NOCH DIE **DINOSAURIER** TUMMELN UND **FEUERAMEISEN** EINEN IN DIE ZEHE BEISSEN... **SAURIA**!

ANSCHLIESSEND GEHT'S ZU DER **ALMODISCHEN SCHÖNHEIT** DER **WOLKENSTADT**, DIE HOCH ÜBER DER GRÜNEN **VERNIA** SCHWEBT, KÜHL UND RUHIG. DAS GENAUE GEGENTEIL VON...

... DIE GEMEINEN TRICKS DER **GNOMEN**, DENEN DER FUSSGÄNGER AUF **ODAR** AUSGESETZT IST!

UND ZWISCHEN DEN WELTEN DIE SCHWEBENDEN SCHRECKNISSE DES **ASTEROIDEN-GÜRTELS**, WO DIE MAN DEN HERUMSCHWIRRENDEN STEINEN NUR MIT DEN PRINZIPIEN VON **AKTION** UND **REAKTION** AUS DEM WEG GEHEN KANN!

UM SICH IN **DIE EINE** RICHTUNG ZU BEWEGEN, MUSS DER RAUMKADETT SEINE WAFFE IN DER **DIE ANDERE** FEUERN, UM SICH SELBST VORWÄRTS ZU TREIBEN!


ABER DIE **VERRÜCKTESTE** ALLER WELTEN IST DORT, WO DIE SCHWERKRAFT **VERRÜCKT SPIELT**... AUF DER KUGEL, DIE KOPF STEHT - **TURVIA.**
UND DIES IST NUR EIN BRUCHTEIL DER ABENTEUER, DIE IN
THE ADVENTURES OF RAD GRAVITY AUF EUCH WARTEN!

Es kann losgehen

1. Bei ausgeschaltetem Game-System und TV/Monitor die *Rad Gravity* Kassette in das Nintendo Entertainment System einlegen, wie dies im Handbuch beschrieben ist.

2. Game-System sowie TV oder Monitor einschalten. **Start** drücken.

3. Aus dem Selection-Bildschirm entweder den Auf- oder Abwärtspfeil auf dem +-Block drücken, um **Start** oder **Continue** zu wählen. Mit **Start** oder **A** beginnt das Spiel. Weiterfahren (Continue) kann man erst von der Paßwort-Bildschirmseite aus.

4. Wenn Sie Ihr Gerät ausschalten und später weitermachen wollen, müssen Sie erst alle "Spiel-Leben" verlieren, damit das Programm auf eine Paßwort-Seite umschaltet. Notieren Sie sich dieses. Wenn Sie auf der gleichen Ebene wieder in das Spiel einsteigen wollen, wählen Sie aus der Rad Gravity Titelseite **Continue** und drücken den **A-Knopf**. Benutzen Sie den +-Block zur Auswahl der richtigenBuchstaben und Zahlen, indem Sie den Cursor manövrieren. Zur Eingabe eines Buchstabens immer **A** drücken. Wenn das ganze Paßwort eingetragen ist, **Start** drücken.
   Falls ein falsches Paßwort eingegeben wurde, erscheint die Aufforderung "TRY AGAIN" am unteren Rand des Bildschirms. Mit **A** gelangen Sie wieder auf die Paßwort-Seite. Benutzen Sie den +-Block, um vor- oder rückwärts zu gehen und das Paßwort zu berichtigen.

5. Wenn Sie während des Spiels alle "Leben" verlieren, beginnen Sie automatisch wieder auf derselben Ebene.

6. Das Spiel kann mit **Start** mittendrin angehalten werden. Dies bringt Sie auf die Objekt-Auswahl-Seite, wo Sie beliebig lange warten können.

Reisen im All

Zu Beginn des Spiels befindet sich Red Gravity auf der Brücke seines Schiffs, das über der ersten Welt schwebt, die er erobern will. Auf der Oberfläche des Planeten ist ein blinkender Punkt zu erkennen, der die Teleport-Plätze markiert, die der Computer Kakos ermittelt hat. Ferner gibt es auch im All einen blinkenden Punkt; er signalisiert den Rand des Sonnensystems. Benutzen Sie den +-Block zur Auswahl des gewünschten Punkts und drücken Sie dann **A**, um dorthin zu gelangen.

Am Rande des Sonnensystems sieht man alle Welten des Systems, die man besuchen kann. Landungen sind jedoch nur möglich, wenn die Teleport-Plätze gefunden wurden. Das heißt, am Spielanfang kann Rad nur auf der Welt landen, auf der er zunächst ist, und genau das soll er auch tun.

Wenn immer Rad am Ende des Sonnensystems anlangt, wählen Sie die gewünschte Welt mit dem +-Block und drücken **A**, um dorthin zu gelangen. Wenn Sie sich der angesteuerten Welt nähern und die Teleport-Plätze zu blinken anfangen, drücken Sie **A**,

um nach unten zu beamen. Erscheint kein blinkender Punkt, ist keine Landung möglich.

Sobald Sie mit dem Abwärts-Beamen beginnen, informiert Sie Kakos über die Welt.

An jedem neuen Ort ist das erste Ziel das Finden der neuen Teleport-Plätze, aber es gibt noch andere Schätze, und manche sind an seltsamen Orten versteckt. Erkunden Sie jede Welt sorgfältig, lesen Sie alle Meldungen und hören Sie auch auf die Musik.

Um von einer Welt auf das Raumschiff zurückzukehren, benutzen Sie den Communicator, indem Sie ihn auswählen und **Start** drücken (siehe Objekte weiter unten). Dies geschieht in der Regel nach Abschluß einer Welt, doch jedesmal, wenn Sie zurückkommen, werden all Ihre Lebenspunkte wiederhergestellt. Machen Sie also ruhig einen Rückzieher, wenn Ihr Leben an einem dünnen Fädchen hängt... wenn Sie auf die Welt zurückkommen, müssen Sie zwar vorn anfangen, aber wenigstens sind Sie lebendig.

Bewegung

Für Bewegungen nach **links, rechts, hoch** und **unter** dient der +-Block.
Zum **Springen** dient der **A**-Knopf. Denken Sie daran, daß die Schwerkraft je nach Welt variiert, d.h. Sprünge sind unterschiedlich hoch. Man kann durch manche Hindernisse hindurch- oder auf eine niedrigere Ebene springen, indem man **A** und den +-Block nach unten drückt.

Objekte

Während des Spiels mit **Start** eine Pause einlegen und das Inventar besichtigen.
Nach **links** und **rechts** bewegen, um mit dem +-Block ein Objekt zu wählen.
Start drücken, um die Aktion mit dem gewählten Objekt neu zu beginnen.

Und hier die Objekte, auf die Sie stoßen werden:

Teleport-Funkfeuer - *Sehr* praktisch. Mit **B** kann es an einen beliebigen Ort geworfen werden, erneuter Druck auf **B** bringt Sie dorthin.

Communicator - Gestattet Ihnen den Teletransport zurück zum Schiff nach Abschluß einer Mission auf einem Planeten. Kann außerdem jederzeit verwendet werden, wenn Sie dringend Lebensenergie brauchen.

Translator - Befähigt Sie, außerirdische Meldungen zu verstehen.

Energiescheibe - Damit können Sie kurzfristig über gefährliche Flächen

schweben. Aber aufgepaßt: Gleichzeitig kann nur ein Objekt verwendet werden; es ist also nicht möglich, während des Schwebens auf der Scheibe auch eine Kanone zu benutzen. Außerdem kostet der Gebrauch der Scheibe ziemlich viel Lebenskraft!

Panzerung - Es gibt drei Kategorien, von denen jede unterschiedliche viel Schutz bietet.

Waffen - Es gibt 7 Arten von Waffen:

Laserschwert - Diese Handkampf-Waffe erhalten Sie gleich zu Beginn des Spiels. Sie ist für den Nahkampf nützlich.

Super-Schwert - Eine stärkere Ausführung des Laserschwerts, mit stärkerem Angriffswert und größerer Reichweite.

Energiepistole - Ein Schießeisen, das Elektroblitze feuert und Feinde in Millisekunden zu Pulver verarbeitet.

Vertigun - Ähnlich wie die Energiepistole, aber mit dieser Waffe kann man auf- und abwärts-feuern, so daß Feinde oben und unten getroffen werden können.

Maxigun - Die leistungsfähigste aller Pistolen.

Saurierkristalle - Hochexplosives kristallisiertes Nitroglyzerin, das nach einem Wurf explodiert und in der Nähe befindliche Feinde auf der Stelle in Nichts auflöst.

Kristallbomben - Noch ein Stück schlimmer.

Höchstgeheime Hinweise

Cyberia

- Rette Dich vor den Angriffen der Feinde durch Hochspringen und Wegducken. Auf diese Weise bringen sie sich gegenseitig um.
- Vergiß nicht, Dich nach geheimen Gegenständen umzusehen.
- Die großen Roboter kann man überspringen.

Effluvia

- Laß die "Alu-Folien-Monster" nicht zu nah an Deinen Kopf. Wenn Sie Dich erwischen, wirst Du Sie nur "mit Köpfchen" wieder los.
- Tritt gelegentlich in eine Feuerstelle. Dabei wirst Du Dich ein bißchen verbrennen, aber findest möglicherweise 'ne nette Überraschung.
- Beim Springen auf Blasen wirst Du durch das Trägheitsmoment weiterbefördert, wenn Du die erste weggewischt hast.

Sauria

- Versuche, die kleinen Dinosaurier nicht zu belästigen. Wenn man sie stört, kriegen sie schlechte Laune und werden garstig.

Turvia

- Äste sind gute Sprungbretter.
- Es lohnt sich, mit dem Bürgermeister zu reden. Er hat wichtige Informationen.

Vernia

- Lerne die Flugmuster der Vögel und schieße, bevor sie auf dem Bildschirm erscheinen.
- Ein auf Sauria eingesammeltes Objekt hilft bei der Vernichtung der tödlichen Trogs.

Asteroiden-Gürtel

- Schieße so oft Du kannst beim Schweben durch die Asteroiden, um Dich vorwärtszubewegen.
- Einmal im Innern des verfallenen Schiffs, mußt Du die Schlüssel finden.

Utopia

- Achtung: explodierende Roboter.
- Versuche, beschädigte Roboter zu bewegen.

Odar

- Wenn von einem Feind gepackt, drücke den Sprung-Knopf, um Rad aus dem tödlichen Griff zu befreien.
- Um in das unterirdische Labyrinth zu gelangen, braucht man Köpfchen.
- Im Labyrinth können die Blöcke sehr nützlich sein.

Volcania

- Alle Krater checken.
- In den Höhen auf fallende Stalaktiten achten. Beim Springen von einem Vorsprung zum anderen ist Vorsicht geboten.

Telos

- Ursprung und Sinn bleiben ein unlösbares Rätsel.

ACTIVISION®

©1990 Interplay Productions. Vertrieb: YENO ELEKTRONIK GmbH D-6108 Weiterstadt (Darmstadt).
Program ©1988 Activision Inc. ALL rights reserved. Activision BP 40, 92101 Boulogne-Billancourt, France.

Printed in Japan